

RAGNAROK BATTLE OFFLINE

EXTRA BOOK

04冬  
西乙本

RBOの

おまけ本

# はじめに

はいっ！この度はコミックマーケット67でのラグナロク・バトル・オンラインを手にとって頂きありがとうございます！

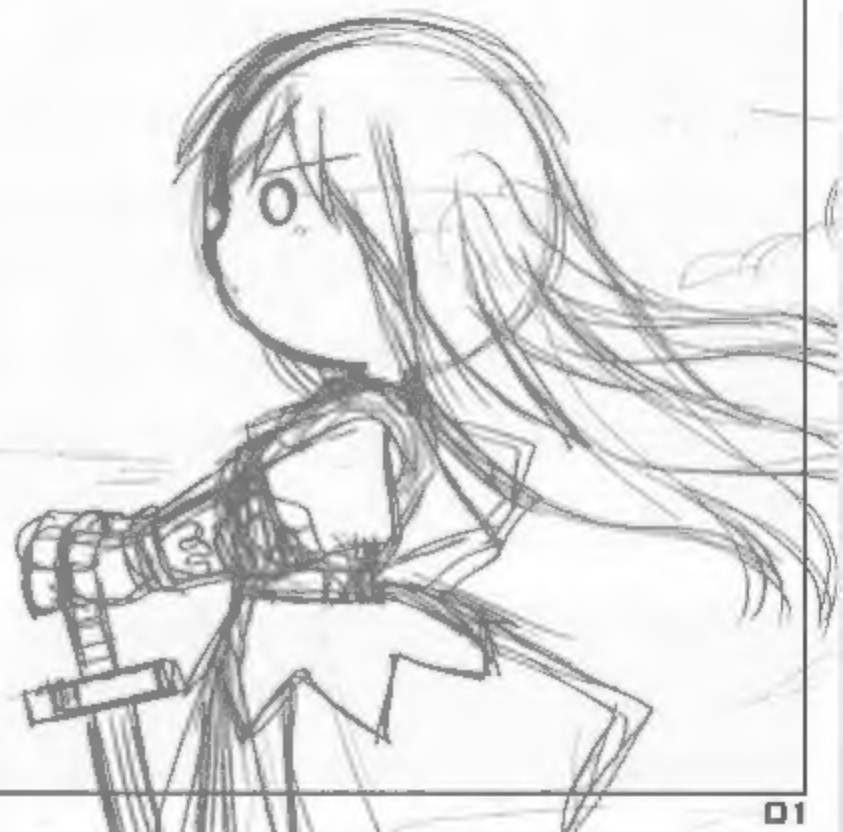
2年前に冗談FLASHとして製作し、当時は全く作る気も無かった筈のRBOが何故か！ついに完成です！

いや、もう本当に長かったです。無茶な作業量だとは思っておりましたが、まさかこんなにもかかるとは……。

一時期は「もう、やめよう？ホント無理ッス」とか思った時期もあったのですが、なりたさんを始めとするフランスパンスタッフ様の助力（ていうか殆ど全部）を頂いて、ここまで出来ました。まだ、今後どんな感想が帰ってくるのかドキドキものなのですが、最後の最後まで出来る限りのコトを注ぎ込んだつもりです。

この本はずっと待って下さった方々や、わざわざコミケ会場まで足を運んでくださった方々の為、感謝の意味も込めて作りました。少しでも、皆さんにRBOを楽しんで頂くお役に立てれば幸いです。

2004.12.30 南向春風 拝





# SWORD-MAN

(剣士)



## 【スキル技】(スキルポイントで習得)

マグナムブレイク	↓↘→ + A	炎を纏う全方位攻撃
バッシュ	↓↘→ + B	剣による強打(女剣士は空中でも使用可能)
インデュア	↓↓ + A	一定時間、仰け反らない
プロボック	↓↓ + B	免疫 敵の攻撃力が上昇するが、防御力は低下させる
剣修練	常に効果を発揮	基本攻撃力が上昇
急所攻撃	常に効果を発揮	バッシュに気絶効果付与 バッシュ中Bでスタンバッシュ
HP回復向上	常に効果を発揮	HP回復力が上昇
移動時HP回復向上	常に効果を発揮	移動中もHPが回復
オートバーサク	HP一定値以下で自動発動	攻撃力が一時的に増加

## 【特殊技】(能力値の変動で習得)

脅威の生命力	攻撃を受ける直前にカード	成功するとHPが微量回復(HP回復向上習得時)
連バッシュ	バッシュ中↓↘→ + B	DEX-20以上で習得(男女共通)
連撃1	弱攻撃HIT中A	AGI-10以上で習得(男女共通)
連撃2	連撃1HIT中A	AGI-XX以上で習得(男女共通)
タックル	→→ + B	STR-XX以上で習得(男女共通)
下突き	ジャンプ中↓ + B	XXX-20以上で習得(男剣士専用)

あらゆる戦闘に適応した戦い方が出来る万能型キャラクターです。特出した部分は少ないですが、戦闘職としてはHP回復系能力が多い所と、攻撃範囲の広いジャンプ攻撃を活かす事ができれば、結果的に好タイムを狙えるキャラクターです。尚、LV10プロボックは意外に強力です。LUKと組み合わせると脅威の戦闘力に。

# ARCHER

(弓手)



## 【スキル技】(スキルポイントで習得)

チャージアロー	↓↘→ + A	敵を貫通し、弾き飛ばす一撃
ダブルツイニング	↓↘→ + B	攻撃力の高い二段撃ち
集中力向上	↓↓ + A	AGI・DEXが一定時間上昇
アローシャワー	↓↓ + B	大量の矢を一斉発射(空中での使用も可)
矢作成	□	矢のストック数を追加
ワシの目	常に効果を発揮	基本DEX値が上昇
フクロウの目	常に効果を発揮	基本AGI値が上昇

## 【特殊技】(能力値の変動で習得)

空対空矢	ジャンプ中→ + A	標準装備(女弓手専用)
空中下撃ち	ジャンプ中↓ + B	DEX-30以上で習得(男弓手専用)
地対空矢	→→ + B	DEX-30以上で習得(男女共通)
連撃1	弱攻撃HIT中A	AGI-10以上で習得(男女共通)
連撃2	連撃1HIT中A	AGI-XX以上で習得(男女共通)
バックステップ	↓ + □	XXX-30以上で習得(男女共通)
ショルダータックル	→→ + A	STR-10以上で習得(男弓手専用)
ダッシュキック	→→ + A	DEX-20以上で習得(女弓手専用)
ダブルキック	ジャンプ中↓↓ + A	STR-10以上で習得(女弓手専用)

画面外まで軽々届く、弓矢攻撃が魅力のキャラクターです。ちなみに、男弓手の立ち撃ちと屈み撃ちはボタン押しっぱなしで変化しますので、上手く使えば更に戦闘力が上がるかと。男女で空中矢撃ち・アローシャワーの性能が大きく異なるのも特徴のひとつで、男はボスクラスの大型単体相手。女は複数相手を得意としています。



# THIEF

(盗賊)



## スキル技 (スキルポイントで習得)

スティーリング	↓↘→ + F	アイテムを盗み出す一撃(男シーフは空中使用可)
インベナム	↓↘→ + B	大ダメージを与える毒の一撃(女シーフは空中使用可)
解毒	↓↓ + F	毒状態を即座に解除
石投げ	↓↓ + B	たまに気絶させる石の飛撃(男シーフは空中使用可)
砂まき	→→ + B	敵を盲目にする砂の降撃
ハイディング(避け中)	□	身を隠し、全ての攻撃を無効にする
バックステップ(避け中)	← + □	大きく飛び退く緊急回避
ダブルアタック	↓↓ + □	一定時間、攻撃数を2倍に増加
回避率増加	常に効果を発揮	攻撃を自動回避する確率が上昇

## 特殊技 (能力値の変動で習得)

避け	□	標準装備(男女共通)
ステルス前ダッシュ(避け中)	⇒⇒	標準装備(男女共通)
空中ダッシュ	ジャンプ中 ⇒⇒	DEX-10以上で習得(男女共通)
連撃1	弱攻撃HIT中 F	AGI-10以上で習得(男女共通)
連撃2	連撃1HIT中 F	AGI-XX以上で習得(男女共通)
八双飛び	ジャンプ中 ↓↓ + F	標準装備(男シーフ専用)
急降下突き	ジャンプ中 ↓↓ + B	標準装備(女シーフ専用)
急降下キック	ジャンプ中 ↓↓ + F	XXX-35以上で習得(女シーフ専用)
踏み込み斬り	⇒⇒ + F	AGI-XX・XXX-10以上で習得(女シーフ専用)

他の追従を許さぬ移動速度・空中機動力・無敵回避能力でタイムと被ダメージボーナスを狙えるテクニカルキャラクターです。最初は回避率増加重視でスキルを取得してもOKですが、慣れてきたら回避は最低限に留め、インベナムやダブルアタック中心に振って攻撃力を高めた方が好タイム・高経験値を狙えます。

# MERCHANT

(商人)



## スキル技 (スキルポイントで習得)

メーナイト	↓↓ + F	財産を犠牲にした強烈な一撃(ゼニー消費)
ブッシュカート	↓↓ + B	カートを呼び寄せる
カートリガリュージョ	カート装備時 ↓↓ + B	カートを利用した広範囲への連続攻撃
露店開設	カート装備時 ↓↓ + □	赤字覚悟のアイテム無料配布(ゼニー消費)
所持量増加	常に効果を発揮	露店開設時のアイテム出現数増加
ラウドボイス	↓↘→ + B	気合を入れてSTRを上昇

## 特殊技 (能力値の変動で習得)

商人の志気	常に効果を発揮	所持ゼニー量に比例して攻撃力上昇(標準装備)
ディスカウント	□	受けた攻撃をその場で査定と換金(標準装備)
オーバーチャージ	↓↘→ + F	商人独自の交渉術でゼニーを入手(標準装備)
ポジションがわかる	↓↘→ + □	手持ちの商品でやむなく回復(ゼニー消費・標準装備)
連撃	弱攻撃HIT中 F	男 AGI-10・女 LUK-10以上で習得
フェイクダッシュ	⇒⇒ + F	NT-10以上で習得(男商人専用)
ビップアタック	⇒⇒ + B	STR-XX・DEX-10以上で習得(男商人専用)
ビッププレス	⇒⇒ + B	STR-11・XXX-11以上で習得(男商人専用)
前転	⇒⇒ + F	AGI-10以上で習得(女商人専用)
トロップキック	⇒⇒ + B	STR-10・DEX-XX以上で習得(女商人専用)

何気にオーバーキル能力NO1キャラクター。最初はタイム短縮を狙うより、与ダメージ合計値によるボーナスを狙った方が経験値効率が良いです。コツは瀕死のモンスターをなるべく纏めてメーナイトで一気に片付けるコト(笑)慣れてきたらオーバーチャージよりもディスカウントでゼニーを稼いで時間短縮を。



# ACOLYTE

(修道士)



## スキル技

(スキルポイントで習得)

ニューマ	↓↓	+A	特定の飛び道具などを無効化する
テレポート	↓↓	+B	一瞬で別の場所に移動
ホーリーライト	↓	+B	聖なる光の球を降らせる
ブッシング	(詠唱中) ↓↓	+A	STR・DEXを一時的に上昇させる
ヒール	(詠唱中) ↓↓	+B	周囲と自分のHPを回復させる
速度増加	(詠唱中) ⇒⇒	+A	AGを一時的に増加させる
速度減少	(詠唱中) ⇒⇒	+B	周囲の敵のAGを減少させる
エンジェラス	(詠唱中) ↓	+B	防御力を一時的に向上させる
ディバインプロテクション	常に効果を発揮		全般的な防御力が向上する
デーモンベイン	常に効果を発揮		全般的な攻撃力が向上する

## 特殊技

(能力値の範囲で習得)

連撃1	弱攻撃HIT中	A	男 AG-10・女 DEX-5以上で習得
連撃2	連撃1HIT中	A	男 AG-20・女 STR-10かつDEX-10で習得
回し蹴り	⇒⇒	+A	DEX-5以上で習得 (男アコ専用)
渾身の拳底	⇒⇒	+B	STR-XXかつDEX-10以上で習得 (男アコ専用)
空中正拳連打	ジャンプ中 ↓	+A	STR-10かつAG-XX以上で習得 (男アコ専用)
ホーリーハンマー	⇒⇒	+A	INT-10以上で習得 (女アコ専用)
ホーリーホームラン	⇒⇒	+B	STR-10以上で習得 (女アコ専用)
ルナバスターリアート		A+B	XXX-XX以上で習得 (女アコ専用)

脅威の回復・サポート能力を有し、複数プレイには欠かせないキャラクターです。能力値変動系スキルを多数持っている為、実際の能力値の幅が広く、スキルを計算に入れて特殊技を習得する事も可能。尚、唯一の攻撃スキルであるホーリーライトは、ある特殊技と組み合わせる事によって敵撃減力が大きく変化します。

# MAGICIAN

(魔術師)



## スキル技

(スキルポイントで習得)

ソウルストライク	↓↓	+A	弧を描くエネルギー弾 (空中使用可)
ファイアーウォール	↓↓	+B	暫く継続する炎の壁
ナバーンビート	(詠唱中)	D	透明なエネルギー弾と爆発
ファイアボルト	(詠唱中) ↓↓	+A	空中から降り注ぐ炎の雨
コールドボルト	(詠唱中) ↓↓	+B	空中から降り注ぐ氷の塊
ライトニングボルト	(詠唱中) ↓	+A	敵の頭上に落ちる雷の柱
サンダーストーム	(詠唱中) ↓	+B	全方位に雷の柱を連続発生
フロストダイバー	(詠唱中) ⇒⇒	+A	地を這い、敵を凍結させる冷気の塊
ファイアーボール	(詠唱中) ⇒⇒	+B	爆発を起こす火炎弾
ストーンカース	(詠唱中) ⇒⇒	+A	敵を石化させる呪いの一撃
エナジーコート	(詠唱中) ⇒⇒	+B	SPを代償に防御を上昇させる
セイフティウォール	(詠唱中) ↓↑	+B	一定数の攻撃を完全に防ぐ障壁 (青ジェムストック消費)

## 特殊技

(能力値の範囲で習得)

空中ダッシュジャンプ中	⇒⇒		AG-10以上で習得 (男女共通)
ダッシュ突き	⇒⇒	+A	DEX-10以上で習得 (女マジ専用)
高速回転ダガー	⇒⇒	+A	STR-10以上で習得 (男マジ専用)
電撃キック	⇒⇒	+B	XXX-20・AG-XX以上で習得 (男マジ専用)
紋アッパー	⇒⇒	+A	STR-5以上で習得 (女マジ専用)
電撃拳底	⇒⇒	+B	XXX-10・XXX-10以上で習得 (女マジ専用)

スキルが使えない時期はかなり辛いですが、スキルツリー後半の技を覚えると、劇的に爽快なキャラクターへと変貌してゆきます。覚えていくスキルによってステージ毎の得手不得手が変わるので、ある程度計画的な育成が必要かと。浅く広く覚えるも、深く集中的に覚えるもプレイヤーの使い方次第です。



## ラグナロクの予備知識

■BOT:ROBOTが起源。プログラムで自動的に徘徊・戦闘・アイテム拾得する、プレイヤーが操作していないプレイヤーキャラクター。やる側としては便利だが、サーバーに負荷をかけたり、相場を崩したり、アイテム横取りしたりと、普通のプレイヤーには迷惑極まりない存在。

日本のラグナロクは他ゲームに比べて異様にBOT数が多く、ある意味狩場の名物にもなっている(涙)

話し掛けられたり横殴りすると自動的に受け答えするBOTもあり、逆にユーザーの神経を逆撫でしている。

■カブラサービス:人が集まる場所によく立っているエプロン姿の姐さんで、預かり所や転送などのサービスを担当するNPCキャラクター。どちらかというと、ボリンなどよりも彼女達の方がマスコットキャラクターに向いていると思うのだが、そのあたりは考え方の違いか。

■ガンホー:日本のラグナロク経営の代理店。ゲーム運営、顧客情報や料金管理の他に、GMというキャラクターを操作してゲーム内の秩序を守る業務も担当している。ただ、不思議とBOT常駐地帯などでGMの姿を見たという話は聞かない。「真会社」で検索して一番最初に引っかかる特異な会社。通称「真会」

■グラビティ:通称「重力」。ラグナロクオンラインを開発、運営している韓国のゲーム会社。今回RBOを出すにあたって、公式的な許可やサポートをして頂きました。尚、金会長に初めて出会った時の第一声は「コレ(RBO)はいつ出来上がるのですか?」だった。それからずーっと変わる事無くグラビティ社のイメージは「凄い勢いで突っ走る会社」。

■トレイン:する側の目的は色々だが、モンスターを大量に引き連れて歩き回る行為。列からはぐれたモンスターが近くのプレイヤーを襲ったり、狩場のモンスターが減ったりと、基本的に迷惑。尚、モンスターを押し付けて他プレイヤーを攻撃する行為はM.P.Kと呼ばれる。

## ご注意!!

このページから先は多くのネタバレを含んでいます!!  
ゲームをより楽しんで頂くためにも、  
エンディング後に御読み頂く事を強くお勧めいたします。

■最初のラフ状態。  
ここからパーツ毎  
に書き出していった  
後にも必要そうな手  
のパターンや角度違  
いの部品などを作  
てゆきます。

多関節キャラクター  
のコト

RBOのキャラクター達は、プレイヤーや、モンスター達、全てにおいて“多関節アニメーション”と呼ばれる手法で動いています。

これはセルアニメの様に1コマずつの絵を描くのではなく、あらかじめ作っておいた手や足などの部品を回転させたり位置をずらしたりして動かす方法で、メガドライブ時代のゲームに良く使われていました(セルアニメ=紙芝居・多関節アニメ=操り人形劇と言え、多少イメージしやすいかも)

ドット絵や3Dが主流の今、なぜこの手法を使ったかという、僕が「セルアニメも3Dも、全く技術持ってません!」という一言に尽きるのですが(涙)

あと、「トレジャーゲー大好きっ子なので、純粋に多関節が好き!」とか「少ない絵数で高画質で滑らかなアニメを作りやすいから好き!」という理由もあります。



■男マジの取り込み用パーツ群。あと顔に顔のみの1枚があって、部品はそれで全部、大体どのキャラも2~3枚程度の部品で動いています。



# モンスターさん達のコト

モンスター。でっかいのからちっかいのまで様々で、だいたい90種くらいいます。

最初の方はツールに慣れるので精一杯で、単純なヤツしか作れなかったのですが、慣れると「こんなのは?」「こんな技使ったら強そうだなー」とか色々詰め込むようになり、最後はなしたさんに「アンタはモンスターを全部レッドアーマーにする気か」と怒られました。……すみません、今思うと半分はそんな気でした(笑)

あと、全部のモンスターをラフから動かせるトコロまでほぼ1人(エフェクトなどはお願いしていました)でやっていたものですから、モンスターの動作パターンが偏り易いという欠点もあり、新しい動きや攻撃方法のアイデアをひねり出すのにも苦労していました。そして、それをなしたさん達に伝えるのも、自分、説明下手なもので、どうも上手く伝わらないコトが多いんですよ……(涙)

■(左)個性と動きのバランスが、結構上手にいったと思うジャック先生。とはいっても、最初花嫁とかは最初もって描いていって、噴き出し口あたりにもう少し調整が必要だった(笑)

■(下)最初はザコ感で、ウラウラ出すつもりでいたソヘーさん。いざフェイロンスティンが出た上で行くと、なぜか中ボスに昇格(笑)

■ときおり、華麗なステップを踏せてくれるゾルスケさん。彼らアンデットは強い敵だと、すぐに倒れて倒れ方が面白くないので、ちょっとコトが重。ヒントはダクン攻撃。



# 苦労話とか

じつはゲーム本編に関係無いトコロでとんでもない苦労話が多いのですが、ここでさえも下手に語る事が出来ない内容な上、そのあたりの交渉などはなしたさんにお任せ(押し付け?)していただいたので、僕は語れません(涙) いつか、何処かでこっそりと愚痴をこぼしていただけないかと。唯一言えるのは、前に僕の師匠が話してくれた「宇宙人と会話する位の心構えで交渉した方がいいよ?」という台詞が、ここ2年で身に染みだしたというコトでしょうか(苦笑)

製作自体での苦労話といえば、同人な為実働スタッフ数が少なく、製作に時間がかかってしまった事(EDを見ていただければ判るか) ゲーム以外の資料が何も買えず、モンスター等の細かいデザインなどは想像で決めなければいけなかった事です。カード絵とかを資料にはするのですが、重要な部分は解らないコトが多かったです(涙) そんな中、一番役に立ってくださったのが「らくどっと」さんだったり。そこにも資料が無かった時は、高レベルキャラの同居人に「ちょっとプリオ二倒して来て?」とかヒドイコトを頼んでおりました(笑)

■Rのキャラクター達。じつと描いていると、たまに何か台詞を思いついてしまいます。

あ、そうそう。背景用のキャラクター作りも地味ながらも結構苦労しました。特にステージ1なんか、作っても作っても足りなくて(笑) 2次職などは完全に線画から毎日少しずつ。1次職の方は同居人にも手伝ってもらったりしてチマチマとやっておりました。

尚、一部肖像権に関わりそうな方々が混ざっているのはご愛嬌という事で許してください(笑) ご迷惑になりますので、たとえ気付いてもご本人に問い合わせたりしないコト!(約束だ!)

■見た目からは予想外の攻撃をしてくるこのモンスター。とりあえず倒すするにも倒れ行動があるので、それを見逃さないようにするといいかもしれません。





■原作からとんでもないデザインのウォルさん。  
本ゲームでもちゃんと書いてません！っていうか  
制作中は本気で「どうしよう……」と悩  
んだキャラでした。分身ウォルの夢に、その名前  
が残ってます（笑）

## 隠し要素とが

HTMLやこの本の技表をみて「あれ？」と思った方、大丈夫です。ちゃんと居ます。ただ、使えるようになってからもあまりのダメっぷりに最初は苦労するかと（笑）

ですが、じっくりと育てればある時点で突然マシになる筈ですので、諦めずに最後まで育てていただければ幸いです。あ、彼ら専用のED絵も当然用意してありますので♪（見るには相当苦労するとは思いますが……）

あと、ある特定の条件を満たせば、おまけステージが出現するようになっています。色々なキャラクターを使ってエンディングを見ていると、いつのまにかもう1つステージが選べるようになっているかと。特定のキャラ以外はかなりツライステージかと思いますが、限界までキャラクターを育てておけば、なんとかなると思います。ふふふふ！！

そうそう、隠し要素という程のものではないのですが、複数プレイ時は、1人の時よりもモンスター達がかなり強く設定されています。特に3人時は通常の約2.5倍程になっておりますので、メンバー構成や戦略を練ってプレイしないと、後半はかなり難しいかと（というかアコ必須です！アコ無しクリアは本当にキビシイです）

3人プレイはある意味RBOの真の姿ですので、是非とも挑戦してみてください♪（相当パワーのあるPCでないと、突然フリーズするかも知れませんが（涙））



## 今後のハナシとが

じつは、ステージ数などの関係で、ほぼ完成しているながらも泣く泣く削られたモンスター達が結構居ます。まずはそれらのモンスター達が登場できるステージなどの追加はしていきたいですね。他にも、ステージの仕掛けや演出などでやり残した事が山程ありますし。

ただ、韓国などでの話が予想を遥かに越えて大きくなってしまいましたので、このまま同人というプラットフォーム上で出せるかどうかはかなり微妙なところですが。企業が関わってしまっている為（あっちのヒト達は毎回先走りすぎ！（涙））現在でもかなり同人としてはグレーな位置に居ると思いますので（涙）まあどっちにしろ僕一人ではゲームは作れませんし、全体的な進行はなりたさんをお願いしています。ですので「引くも進むもなりたさん次第」といった具合です。

あ、ちなみに某所で言われていた「POP移植」の件は、僕自身もよく解っていません。容量的にはどう考えてもムリだと僕でさえも思うんですけどね（笑）それと、僕の描く絵はソニーチェックに必ず引っかけ回しますのでその意味でもダメかと（某ADVが移植される時、マスターアップ直前になって「指4本じゃ駄目。全部1本ずつ描き足せ」と、偉いヒトに言われましたから（涙））

■FLASHムービーにも出てきていたのに、残念ながらステージそのものが消えてしまった可哀なインスさん。チラシにも描いていたのに（涙）

■個人的に好きなモンスターで、かなり力を入れてカッコよく出来ていたのですが、ステージの都合でボツに（涙）





はい。というわけでボタンタッチして最後に成田です。  
最後って事で生々しい話を置いておきましょうね。

いやもう苦労したのなんの。いろいろありましたが一面終わりましたね。  
今年1月末のラグフェスではじめて愛を費せてから約1年。よくここまでがんばったと思います。  
GG社と直接話しながらか作業をして閉りましたが、こりゃこっちで主眼眼裏がないと駄目なんだと。  
はっきりいってかなりメチャクチャでした(笑)。最後のほうはほんとに驚愕してましたけども。

制作期間的な部分。

僕の仕事は「馬場さんのアイデアを現実的なレベルに落としこむ」のが主な仕事でした。  
一番盛り込んだのは入会式ですが、予算に反してかなり手間がかかりました。  
でも、7面もあるゲームなら別に少ないって事は使えてないんですけどね。  
元のRPGの面(エリア)が多すぎたのと、FLASHの方で出ていた下水とかピラミッドを  
切らざるを得なかったのが、多分感傷の原因でしょうか。残念なところですが。  
ここら辺はアマツが制作の「新機RPG」と「ピラミッドRPG」が多分出るはずなのでご期待下さい(笑)。  
また、GG社が制作の「新機RPG」と「ピラミッドRPG」が多分出るはずなのでご期待下さい(笑)。

また、GG社が制作の「新機RPG」と「ピラミッドRPG」が多分出るはずなのでご期待下さい(笑)。  
一次編でそこまで進めるときに難関というかなんというかなのだとお察し下さい。  
まあ、パフォーマンスをソロで進める時点でそんなの気にする必要はないんですけども。

ゲームデザイン的にはあんまりRPGっぽくさせたくなかったというが、  
型を変えられない。変更できないという時点で、RPGらしいデザインはないなと思っていました。  
あんまり問題がくるモノではなく、RPGしたければ本来のRPGでくださいな。と。  
パラメータとかスキルもほとんど勝手にクリアでき(ふと悪い)ますので。  
「よーしRPGはint-LLKでマソステプレイしちゃうぞ☆」とかやって。  
2時間くらいでさくさく終わる感じでした。友達とやるたびに。  
セーブデータ持ち回らないとやる気にもならん。おたいにしたいなかつた。

あとネタ的な部分ですが、ちりばめられたRPGネタの数々は、大体が馬場さんと  
打ち合わせ中にでたモノの結晶です。GG社はほんとにかなり縛ることができましたが、  
初稿を出した後にGG社からクレーム来ないかとドキドキしています。

2面のRPGが描かれていたのは事実です。(笑)

今後はGG社がある話。

先にもちらっと書きましたが、追加マップは反響次第では一度考えています。

やはり元FLASHにあった下水とピラミッドはなんとかしたいけど。

GGは先述の理由でかなり作る気ありません。2次編が見えてきたらですがねえ。それとGGはもう  
そんな感じなので適当にご期待いただきたいと思います。

P●P版とか。

どうするんでしょうねー。ほんとに先考えないでクチが先に書く会社だよなと思って(笑)。  
一層あちらのP●P開発を当方の手と結をしたんですが、まあスベックを置いてびっくりしました。  
「さすが、ウインドウスだ。こんなにメモリー使ってもなんともないぜ!」って感じ。  
いかに温水のようにマシンパワーを使っているかが驚愕でした。  
やるなら1から作り直し。大半がGG社作業。完成は2007年くらいになるような気がするので  
我慢お待ち下さい。僕は無理だと思ってますんで(笑)。  
現RPGのネットワークゲーム化よりは、また現実的かなと思いますが、  
まあ、居る話なんで、ホムンクルス実装と同じくらいに考えて下さい。

最後に本家のラグナ。

僕のキャラもめでたくオーでました。今はGG社のバルダーに帰ってまったりしています。VOCAL  
正道。もう(現実的なレベルで)欲しいモノはほとんど揃ったし。オー気に入ってるんで。  
これが消えちゃうと思うと、誕生してまでやるかどうかはかなり不明です。  
まあ、RPG自体がそろそろ寿命というが、不正が原因でRPGに食い尽くされた現状では、  
これ以上伸びようがないというが、ほんとに残念なことですね。  
これからはどうやっていくとは思いますが、地味でゼロからはじめて。  
新二編とかそっちの方ちょこちょこやっていこうかなと思います。

マイグリの事。知り合いのGGが  
おんなバルダーに帰ってしまったので  
GGとGG社だけが反響です。GGは1000円ほど。



※画面はイメージです

というわけでした、まあ発表から色々ありましたRBOですが、流石に長い間少しずつ作業してきた分だけ、色々なものを詰めるコトが出来たと思います。ゲームプレイ中などで、「あ、おまけ本で言っていたのはこれのコトか」といった具合で、気付いて微笑んで頂けると幸いです。

尚、次のネタは結構近いうちにお披露目できる様に、今も立ち止まらず頑張っています。最初に「こんなゲームがやりたい!」と作り始めた気持ちを忘れずに、これからも作りつづけてゆくつもりですので、どうかこれからも、のんびりとRBOを見守ってやってください♪

ではまた、次の機会に。



奥付

発行：春風亭工房

発行者：南向春風

発行日：2004/12/30

連絡先：h\_namikai@yahoo.co.jp





**FRENCH-BREAD**  
**SYUNPU-TEI-KO-BO**

ROCKYROAD BOTTLE OFFLINE EXTEND BOOK